

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI  
KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS *WEBSITE***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata  
I pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh:**

**BAGAS PERDANA**

**L200140143**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI  
KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS *WEBSITE***

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**BAGAS PERDANA**  
**L200140143**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:  
Dosen Pembimbing



**Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.**

**NIK. 881**

## HALAMAN PENGESAHAN

# SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS WEBSITE

OLEH

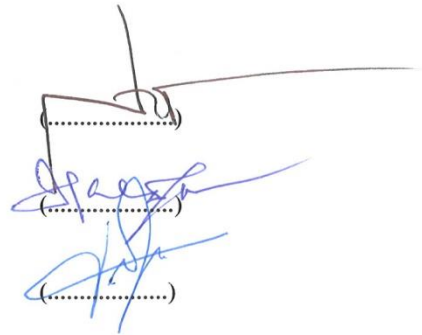
BAGAS PERDANA

L 200 140 143

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi & Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Senin, 13 Januari 2020  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Fatah Yasin Irsyadi, S.T., M.T.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dedi Gunawan, S.T., M.Sc., Ph.D.  
(Anggota II Dewan Penguji)



Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 15 Januari 2020

Mengetahui,

Dekan,



Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK. 881

Ketua Program Studi,



Hery Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D.

NIK. 970

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa didalam naskah publikasi ini tidak menyantumkan karya pihak lain yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada perguruan tinggi dan sepengetahuan saya tidak menyantumkan karya yang diterbitkan pihak lain, kecuali secara sebagai acuan dalam naskah dan dituliskan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 9 Januari 2020

Penulis



**BAGAS PERDANA**

L 200 140 143



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

**SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI**

No Surat 07/A.A-11.3/INF-FK/1/2020

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : Bagas Perdana  
NIM : L200140143  
Judul : Sistem Informasi Penjualan Ikan Kelompok Petani Keramba Jaring  
Apung Desa Wonoharjo Berbasis *Website*  
Program Studi : Informatika  
Status : Lulus

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 17 januari 2020

Biro Skripsi Informatika

  
Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448  
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: [informatika@ums.ac.id](mailto:informatika@ums.ac.id)

Feedback studio SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS WEBSITE

### SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS WEBSITE

#### Abstrak

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini terus berkembang dengan cepat, tak terkecuali dengan bidang yang bergerak dalam budidaya ikan air tawar. Penjualan ikan yang masih menggunakan sistem konvensional dinilai sudah ketinggalan zaman dan kurang efisien dalam menyajikan informasi ikan. Karena itu, kami ingin menyajikan penyampaian informasi yang cepat serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem informasi penjualan ikan yang dikembangkan berdasarkan pada penyampaian informasi yang cepat, sehingga menghasilkan fitur *real time* dan *apudite*. Sistem informasi ini menggunakan website sebagai basisnya. Dalam pengembangan sistem informasi penjualan ikan menggunakan metode *waterfall* yang menggunakan PHP, *javascript* dan HTML dalam pembuatan program. Untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem informasi ini dilakukan analisis berdasarkan menggunakan kuesioner yang dibagikan yaitu 30 responden. kemudian hasil yang didapatkan dari kuesioner tersebut diolah sehingga diolah kesimpulan bahwa sistem informasi ini dapat membantu dalam melakukan pembelian ikan serta informasi yang terkandung didalamnya

Page 1 of 14 Word Count: 2530

Print only this text High Resolution

#### Match Overview

25%

1	Submitted to Groupwork	5%
2	Submitted to Universitas	2%
3	Submitted to Groupwork	2%
4	Submitted to Universitas	2%
5	Submitted to Groupwork	1%
6	Submitted to Universitas	1%
7	Submitted to Groupwork	1%

# **SISTEM INFORMASI PENJUALAN IKAN KELOMPOK PETANI KERAMBA JARING APUNG DESA WONOHARJO BERBASIS *WEBSITE***

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini terus berkembang dengan cepat, tak terkecuali dengan bidang yang bergerak dalam budidaya ikan air tawar. Penjualan ikan yang masih menggunakan sistem konvensional dinilai sudah ketinggalan zaman dan kurang efisien dalam menyampaikan informasi ikan. Karena konsumen menginginkan penyampaian informasi yang cepat serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Sistem informasi penjualan ikan yang dikembangkan berpedoman pada penyampaian informasi yang cepat, sehingga mengadaptasi fitur *real-time* dan *update*. Sistem informasi ini menggunakan *website* sebagai basisnya. Dalam pengembangan sistem informasi penjualan ikan menggunakan metode *waterfall* serta menggunakan PHP, javascript dan HTML dalam penulisan program. Untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem informasi ini melakukan analisis kemanfaatan menggunakan kuesioner yang diberikan pada 30 responden, kemudian hasil yang didapatkan dari kuesioner kemudian diolah sehingga ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi ini dapat membantu dalam melakukan pembelian ikan serta informasi yang terkandung didalamnya mudah untuk dipahami.

**Kata Kunci:** HTML, javascript, *real-time*, PHP, sistem informasi, *update*, *waterfall*, *website*

## **Abstract**

Technological developments in the current era of globalization continue to develop rapidly, not to mention the fields that move in freshwater fish farming. The sale of fish that still uses the conventional system is considered outdated and inefficient in conveying fish information. Because consumers want the delivery of information that is fast and can be accessed wherever and whenever. The fish sales information system developed is guided by the rapid delivery of information, so that it adapts real-time features and updates. This information system uses the website as its base. In the development of fish sales information systems using the waterfall method and using PHP, javascript and HTML in writing programs. To find out the advantages and disadvantages of this information system, it uses an analysis of the benefits using a questionnaire given to 30 respondents, then the results obtained from the questionnaire are then processed so that a conclusion is drawn that this information system can help in purchasing fish and the information contained therein is easy to understand.

**Keywords :** HTML, information system, javascript, PHP, real-time, update, waterfall, website

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat di era globalisasi saat ini, maka mengharuskan berbagai bidang untuk turut serta dalam mengikuti perkembangan tersebut, tak terkecuali dengan bidang yang bergerak dalam budidaya ikan air tawar atau yang lebih dikenal dengan istilah karamba jaring apung (KJA). Budidaya ikan dengan memanfaatkan sistem keramba jaring apung semakin hari semakin berkembang, seperti yang dilakukan masyarakat terdapat pada sekitaran perairan Waduk Kedungombo. Salah satunya pada kelompok petani keramba jaring apung yang berada di desa Wonoharjo, kecamatan Kemusu, kabupaten Boyolali.

Pada saat musim panen ikan datang dan hasil ikan melimpah menjadikan persaingan diantara para petani KJA dalam hal memasarkan hasil panennya menjadi semakin sengit. Maka dari itu para petani KJA di tuntut untuk kreatif dan menghasilkan berbagai inovasi agar dapat menangani persaingan antar petani KJA tersebut. Sebelumnya para petani KJA masih menggunakan cara-cara konvensional seperti menunggu pengepul datang ke kerambanya, melakukan cara tradisional (mukut ke mulut, MMT dan sebagainya) dalam pemasaran hasil panen KJA. Agar mengikuti perubahan zaman kebiasaan dalam memasarkan hasil panen tersebut harus dirubah dari konvensional menjadi lebih modern, maka dari itu tercetuslah sebuah ide untuk memasarkan hasil panen KJA melalui sarana sistem informasi penjualan yang berbasis pada *website*. Konsumen (pelanggan) dapat melakukan pemesanan dan pembelian tanpa batasan tempat dan waktu, tanggap akan kekinian informasi (Xiahoui dkk, 2014).

*Website* dinilai sebagai sarana yang paling lebih cocok untuk melakukan pemasaran berbagai produk mengingat hampir semua orang memiliki *smartphone* dan tak lepas dari tren jasa *e-commerce* di Indonesia yang sekarang ini sedang digandrungi kalangan masyarakat. Situs *website* merupakan media komunikasi yang informasinya tidak akan pernah jadi sampah, dan selalu tersedia disepanjang waktu (Thamrin & Septiawan, 2017). *Electronic Commerce (e-commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *e-commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan *www*, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *e-commerce*



ini (Siregar, 2010). Dengan adanya layanan jasa berupa *e-commerce* yang dapat secara cepat dapat dinikmati oleh pelanggan maupun perusahaan sendiri maka segala layanan yang diinginkan oleh para pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan tercepat bagi para pelanggan (Irmawati, 2011).

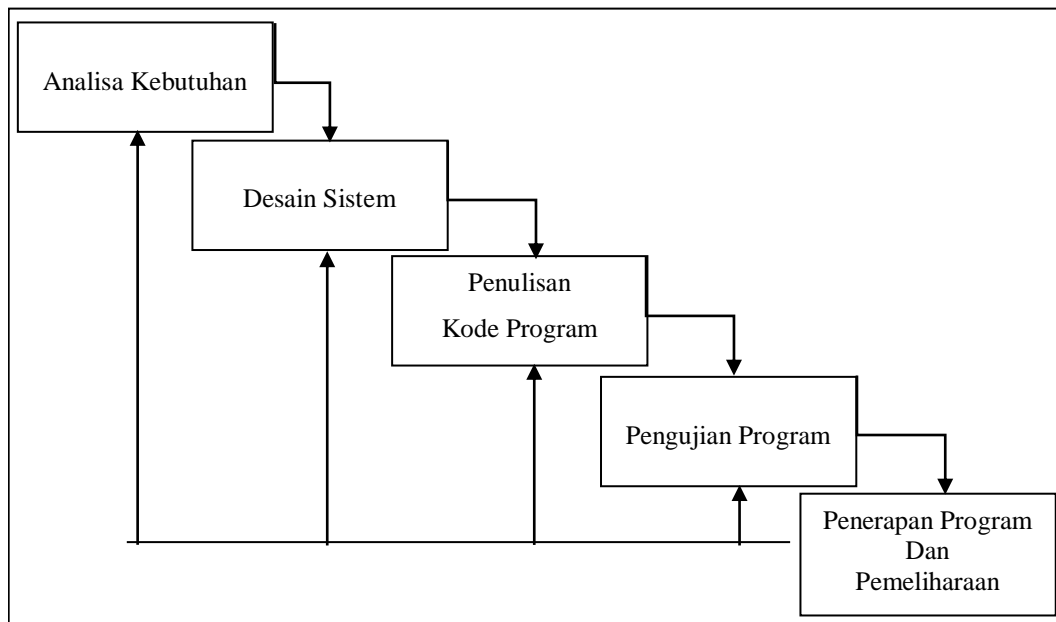
## 2. METODE

### 2.1 Metode Penelitian Sistem

Perancangan sisitem informasi ini memanfaatkan metode pengumpulan data secara komulatif, yang dimaksud disini adalah pada saat pengumpulannya dilakukan secara jemput bola atau mendatangi *user* dengan memanfaatkan wawancara. Semua data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah menjadi kesatuan dan ditarik sebuah permasalahan utama dalam memasarkan produk petani KJA.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Penggunaan model *waterfall* dinilai cocok untuk mengembangkan sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website*. Model *waterfall* mendefinisikan beberapa fase berturut-turut yang harus diselesaikan satu demi satu dan pindah ke fase berikutnya hanya ketika fase sebelumnya benar-benar selesai (Bassil, 2012). Adapun gambaran metode *waterfall* dilanjutkan dengan Gambar 1.



Gambar 1. Fase- fase *waterfall*

Tahapan yang harus dijalankan dalam perkembangan sistem menggunakan metode *waterfall* adalah berikut:

### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan komunikasi dengan tujuan untuk memahami perangkat lunak yang akan digunakan dan batasan perangkat lunak tersebut. Pengumpulan data dan informasi dengan cara mewawancarai pengunjung keramba, pelanggan, pegawai, warga, lurah, dan pemilik keramba, data yang didapatkan kemudian diproses sehingga diperoleh sebuah permasalahan yaitu kurangnya informasi yang didapatkan oleh pelanggan baru sehingga pasar yang didapatkan hanya pelanggan lama.

### 2. Desain Sistem

Spesifikasi dari tahap ini sebelumnya dipelajari dalam tahap ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan sistem persyaratan, *hardware* dan membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Selain itu dilakukan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan.

#### a. Use Case Diagram

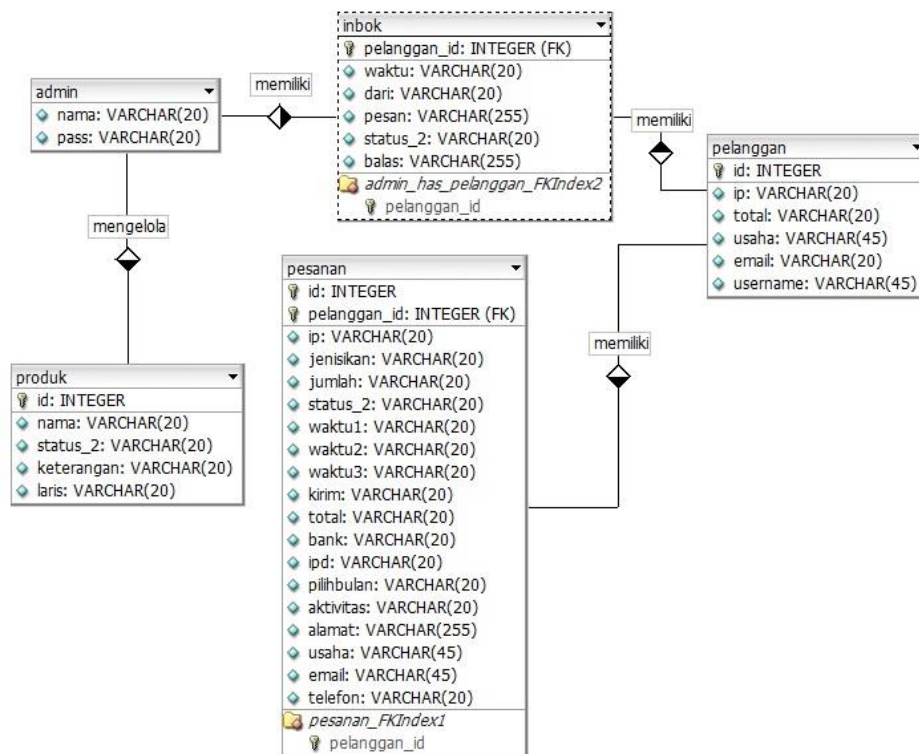
Sistem informasi penjualan ikan kelompok petani jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini dapat diakses oleh dua aktor yaitu admin dan *user*. *Use case diagram* pada gambar 2 dibawah ini dapat menjelaskan apa yang dilakukan oleh masing-masing aktor. Admin berperan meng*update* informasi yang ada di dalam *website*, menambahkan atau mengelola data ikan yang akan dijual dan mengelola data pemesanan. *User* bertindak sebagai pelanggan yang memesan ikan dan penerima informasi yang terdapat pada *website*.



Gambar 2. Use case diagram Admin dan User

b. *Entity relationship diagram*

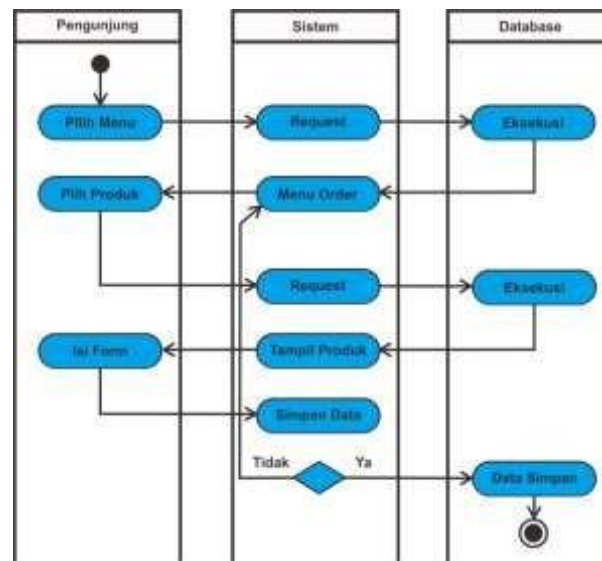
Penggunaan *database* tidak dapat dipisahkan dari pengembangan sebuah sistem informasi atau *website*, tak terkecuali dengan sistem informasi penjualan ikan kelompok oetani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini yang memanfaatkan mysql sebagai *database* untuk mengolah data-datanya. Pada *entity relationship diagram* yang ditunjukkan pada gambar 3 dibawah ini terdapat empat tabel yaitu admin, pembeli, produk dan pemesanan. Tabel admin berisikan id, nama, *password* dan nomer telepon admin. Tabel pembeli berfungsi untuk menyimpan data dari pembeli seperti nama pembeli, alamat pembeli, *e-mail address* pembeli dan nomor telepon pembeli. Tabel produk berfungsi untuk menyimpan data dari produk yang akan dijual seperti nama produk dan harda dari produk tersebut. Tabel pesanan berfungsi untuk menyimpan data pemesanan yang dilakukan oleh pembeli.



Gambar 3. *Entity relationship diagram*

c. *Activity diagram*

*Activity diagram* merupakan sebuah gambaran alur aktivitas yang dilakukan oleh aktor terhadap sistem pada *use case diagram* (gambar 2). Semua aktivitas aktor dapat dijelaskan secara detail seperti yang ditunjukkan pada gambar 4 dibawah ini yang menampilkan alur dari proses pemesanan yang dilakukan oleh pembeli pada sistem, mulai dari awal pembeli membuka *website*, memilih produk sampai pembeli melakukan pemesanan produk.



Gambar 4. *Activity diagram* pembeli

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program merupakan mengaplikasikan desain ke dalam bahasa yang dipahami oleh komputer yaitu bahasa pemrograman. Tahapan ini programmer menggunakan PHP, javascript dan HTML untuk membantu mengimplementasikan dari tahap desain. Selanjutnya dilakukan pengkodean maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat, bertujuan untuk mendeteksi ada tidaknya kesalahan-kesalahan dalam sistem dan kemudian dapat dilakukan perbaikan terhadap sistem tersebut.

4. Pengujian Program

Pengujian program merupakan tahapan yang dilakukan dimana sistem yang telah dibuat kemudian diuji cobakan agar nantinya sistem bisa berjalan sesuai dengan yang tujuan utama yang disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga sistem diuji coba secara tampilan

dan fungsinya dengan cara diakses melalui berbagai perangkat yang memiliki kelebaran layar berbeda.

## 5. Penerapan Program

Pemeliharaan suatu sistem sangat diperlukan, termasuk didalam pengembangan sistem, karena sistem yang dibuat tidak selamanya akan sama seperti awal pembuatan. Ketika sistem dijalankan kemungkinan ada *error* yang tidak ditemukan sebelumnya atau penambahan fitur yang belum ada pada sistem tersebut. Pengembangan sangat diperlukan ketika adanya perubahan pada sistem operasi atau perangkat lainnya.

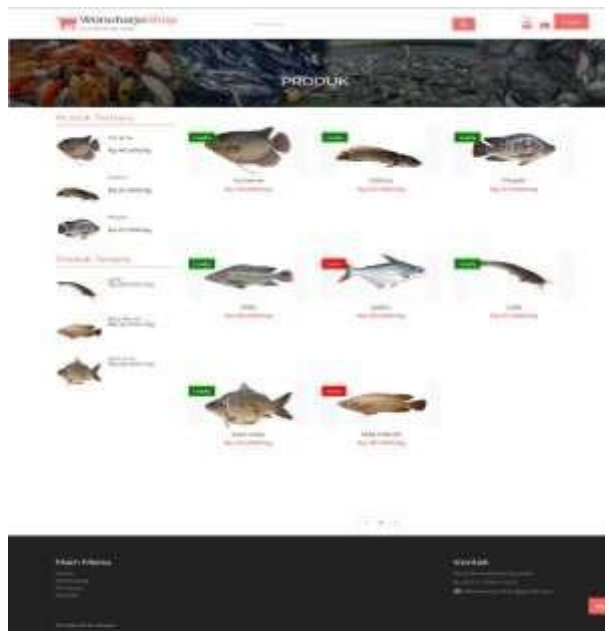
### 2.3. Metode Analisis kemanfaatan Sistem

Kemanfaatan sistem ini didapatkan dengan cara mencari data melalui kuisisioner yang diberikan pada responden yang mewakili aktor seperti digambarkan pada gambar 2. Kemudian hasil yang didapatkan akan dianalisa menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada keuntungan tidak berwujud (*intangible profits*) dengan menggunakan ukuran secara taksiran ditampilkan dalam wujud grafik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

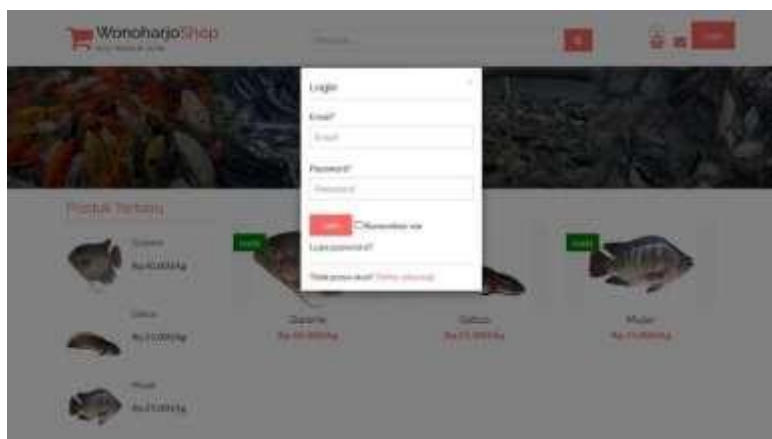
### 3.1. Implementasi Sistem

Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang diberi nama sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa wonoharjo berbasis *website*. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu petani KJA dalam menjual hasil panen ikan. *User* mendapatkan *update* data produk secara *real-time* yang dilakukan oleh admin. Berikut ini adalah tampilan halaman utama *website*:



Gambar 5. Tampilan halaman utama dari *website*

Pada Gambar 5 diatas merupakan tampilan halaman utama *website* yang berisikan tentang gambar produk yang dijual. Pengunjung *website* memiliki perbedaan dengan pembeli. Pengunjung *website* hanya memiliki akses melihat produk yang ditawarkan oleh petani dan tidak dapat melakukan transaksi. Pembeli memiliki hak akses yg lebih luas yaitu pemebeli dapat memilih ikan dan melakukan transaksi pembelian ikan.



Gambar 6. Tampilan halaman *login* pembeli.

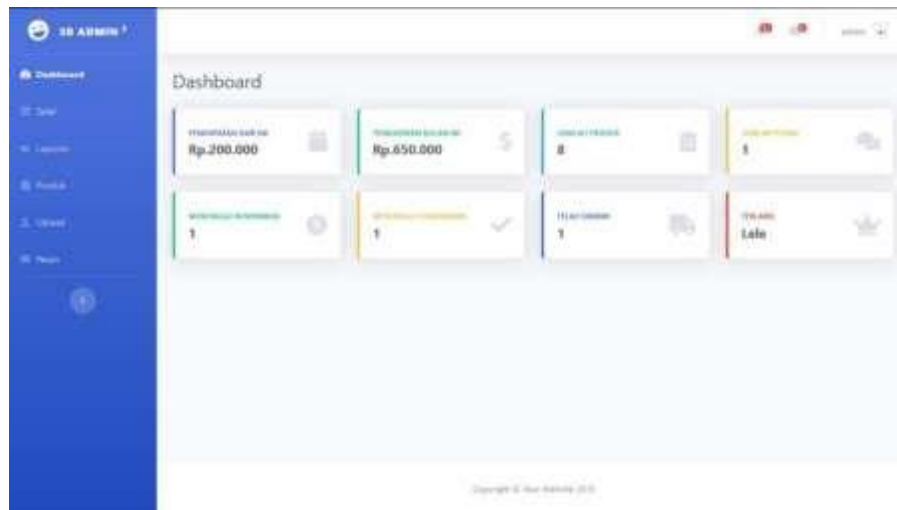
Pada Gambar 6 terdapat halaman *login* untuk pembeli, *login* disini untuk menyimpan data dari pembeli (*user*) supaya ketika melakukan *order* kembali tidak perlu mengisi data kembali. Jika pembeli belum meimiliki akun pembeli dapat mengisi formulir

pendaftaran yang terdapat pada halaman *login*. Setelah *login* pembeli dapat melakukan *order* produk yang terdapat pada Gambar 5.

The screenshot displays the 'WanoharjoShop' website interface. At the top, there is a navigation bar with the shop's logo and a search bar. Below this is a banner image featuring various fish, with the word 'BIODATA' overlaid. The main content area contains a form titled 'Biodata Pembeli' (Buyer's Biodata). This form is divided into two columns. The left column includes fields for 'Nama' (Name), 'Email', 'Alamat/Alamat Kantor' (Address/Office Address), 'No. Telp./HP' (Phone/Cell Number), and 'No. Telp./HP' (Phone/Cell Number). The right column includes a 'Pilih Metode Pembayaran' (Select Payment Method) dropdown menu with options for 'Kartu Kredit', 'Kartu Debit', and 'Kartu Kredit'. Below the form is a red button labeled 'Pesan Ikan' (Buy Fish). At the bottom of the page, there is a dark footer with a 'Main Menu' section containing links to 'Home', 'Kontak', 'Tentang', and 'Kontak'. On the right side of the footer, there is a 'Kontak' (Contact) section with the shop's address and phone number.

Gambar 7. Tampilan halaman pemesanan ikan oleh *user*

Pada gambar 7 menampilkan halaman pemesanan ikan yang dilakukan oleh *user*. Halaman pemesanan ini terdiri dari biodata pembeli yang nantinya akan disimpan di *database* ketika *user* hendak memesan ikan tidak perlu mengisi ulang biodata dari *user* tersebut. Pada halaman ini juga memuat tentang ikan yang akan di beli serta metode pembayaran yang akan dilakukan oleh *user*.



Gambar 8. Tampilan halaman admin.

Pada Gambar 8 memperlihatkan tampilan halaman admin.. Halaman admin memegang kendali dari apa yang terjadi pada halaman utama. Halaman admin terdiri dari laporan bulanan, pengelolaan data pesanan, dan *upload* produk kehalaman utama. Bagian laporan memuat tentang banyanya penjualan produk dalam kurun waktu satu bulan. Bagian table memuat tetntang pengelolaan data penjualan (*order*) dari awal pesanan masuk sampai pesanan dikirim. Pada bagian *upload* berguna untuk menambahkan produk yang terdapat pada halaman utama *website*.

### 3.2. Pengejuian Sistem

Pengujian system dengan menggunakan metode *black box* yang dimanfaatkan oleh sistem informasi penjualan ikan kelompok petani desa Wonoharjo berbasis *website* untuk menguji sistemnya. Pengujian *black box* memperlakukan perangkat lunak sebagai “*black box*” tanpa pengetahuan tentang kerja internal dan hanya memeriksa aspek fundamental sistem. Saat melakukan *black box testing*, penguji harus mengetahui arsitektur sistem dan tidak akan memiliki akses ke sumber kode (Ehmed & Khan, 2012). Berikut adalah table 1 yang memuat hasil dari pengujian *black box* pada sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jarring apung desa Wonoharjo berbasis *website*.



Tabel 1. Tabel *Black Box*

No	Fitur	<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Data produk baru	Detail produk tersimpan dan dapat di tampilkan pada halaman utama	Muncul tampilan data produk baru	Valid
2	Penambaha pelanggan baru	Penambahan pelanggan	Data pelanggan mengalami pertambahan	Valid
3	Pemesanan produk oleh <i>user</i>	Bertambah daftar pesanan dan ditampilkan dilaman <i>Admin</i>	Munculnya daftar pesan pada halaman <i>admin</i>	Valid
4	Pengurangan data produk	pengurangi data produk	Berkurangnya data produk pada laman <i>admin</i> dan halaman utama	Valid
5	<i>Update</i> detail produk	Merubah detail pada produk	Berubahnya data produk pada halaman <i>admin</i> dan halaman utama	Valid

Berdasarkan pengujian *black box* yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penjualan ikan petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini sesuai dengan kebutuhan yang telah di tentukan dari awal dan telah berjalan dengan baik, namun tidak menutup kemungkinan jika kemudian hari akan ditemukan kesalahan baru.

### 3.3. Hasil Analisa Kemanfaatan

Analisa kemanfaatan diperoleh dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data berdasarkan daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh suatu jawaban, dan jawaban dari responden tersebut selanjutnya dapat dicatat atau direkam (Widi, 2011). Analisa kemanfaatan ini menggunakan hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 responden terdiri dari ketua kelompok petani keramba desa Wonoharjo, anggota kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo dan pengunjung *website* (*user*). Kuesioner diharapkan dapat menghasilkan suatu model pengukuran dari dampak sebuah *software* yang kemudian akan divalidasi sehingga *software* tersebut dapat dievaluasi secara sederhana tetapi dapat disimpulkan pokok permasalahannya. Hasil yang disajikan mencakup waktu sebelum dan sesudah penggunaan, dampak bagi penyedia dan pengguna, perbandingan *software* yang berbeda dan konteks *software* (Gable, Sedera, & Chan, 2008).



Gambar 9. Grafik dari responden pada pertanyaan pertama

Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka sering melakukan pembelian barang melalui jasa *e-commerce*. Pernyataan ini diperkuat dengan data yang menunjukkan bahwa sebanyak lima puluh tujuh persen (57%) dari responden memilih pernyataan sering melakukan pembelian barang melalui jasa *e-commerce*.



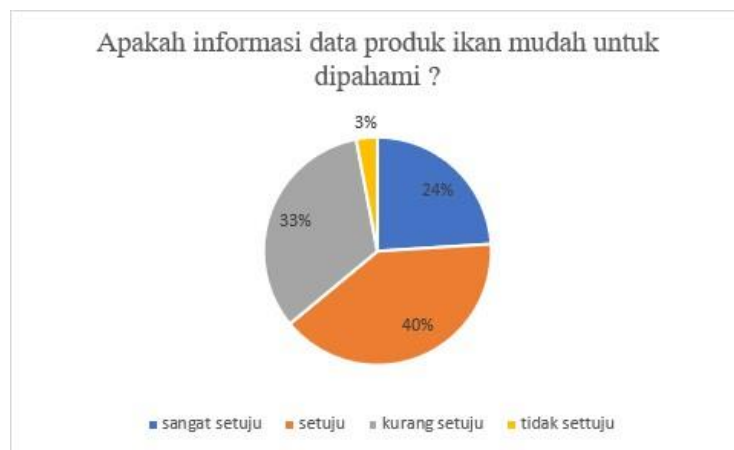
Gambar 10. Grafik dari responden pada pernyataan kedua

Pada data yang ditunjukkan gambar 10, dapat disimpulkan sebanyak tujuh puluh tiga persen (73%) dari keseluruhan responden sepakat memberikan jawaban pada kuesioner yang menyatakan bahwa menyukai tampilan dari sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website*.



Gambar 11. Grafik dari responden pada pernyataan ketiga

Pada gambar 11 menampilkan grafik data responden yang menunjukkan sebanyak tujuh puluh persen (70%) dari keseluruhan responden memberikan jawaban pada kuesioner bahwa sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* meng-*update* informasi dengan cepat.



Gambar 12. Grafik dari responden pada pernyataan keempat

Pada data yang ditampilkan gambar 12, lebih dari setengah keseluruhan responden yaitu enam puluh empat persen (64%) sepakat untuk mendeklarasikan bahwa informasi produk yang terdapat pada sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* mudah dipahami oleh responden.



Gambar 13. Grafik responden dari pernyataan kelima

Pada grafik yang ditampilkan oleh gambar 13, menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden atau lebih tepatnya lima puluh tujuh persen (57%). Menyetujui jika sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung kelak akan membantu penjualan hasil panen ikan para petani keramba jaring apung.

### 3.4. Pembahasan

Sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini terinspirasi dan merupakan terobosan terbaru dari sistem pemasaran yang sudah ada. Dibandingkan dengan pemasaran dengan cara sebelumnya, sistem informasi ini memiliki berbagai keunggulan dan yang paling menonjol terdapat pada penyampaian informasi tentang produk secara *real-time*. Kemampuan ini diperoleh karena sistem informasi ini menggunakan *website* sebagai basisnya yang memungkinkan sistem informasi ini dapat diakses dengan mudah oleh pembeli. Selain itu sistem informasi ini juga dapat meng-*update* data produk yang ditampilkan pada *interface* pada saat dibuka tanpa harus di-*reload* terlebih dahulu.

Meskipun sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini memiliki beberapa kelebihan akan tetapi sistem informasi ini juga memiliki kelemahan yaitu sistem informasi ini sangat tergantung oleh jaringan internet, yang dimaksud disini adalah jika pembeli tidak memiliki jaringan internet maka pembeli tidak dapat meng-*order* produk. Untuk kedepannya diharapkan sistem informasi dapat dikembangkan agar menunjang kinerja sistem informasi ini.

## 4. PENUTUP

Sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* merupakan perkembangan dari analisis pada tahap awal. Sistem informasi ini telah diuji oleh pengguna yang berperan sebagai admin (penjual) dan *user* (pembeli) tetapi tidak menutup kemungkinan kedepannya akan ditemukan kekurangan atau

perlunya penambahan fitur baru untuk menunjang kinerja dari sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website*.

Melihat hasil kuesioner yang diberikan kepada responden dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan ikan kelompok petani keramba jaring apung desa Wonoharjo berbasis *website* ini bermanfaat bagi penggunaanya, hal ini juga tidak terlepas dari permasalahan utama yang dapat diatasi dengan menggunakan sistem informasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bassil, Youssef. (2012). A Simulation Model For The Waterfall Software Development Life Cycle. *Internasional Journal Of Engineering & Technology (iJET)*, 2(5), 1-7
- Dewi Irmawati (2011). Pemanfaatan *E-Commerce* Dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis*, edisi ke-4, 95-112
- Ehmed, M. K., & Khan, F. (2012). A Comparative Study Of White Box, Black Box And Grey Box Testing Techniques. (*IJACSA*) *international of advanced computer sciences and applications*, 3(6), 12-15
- Siregar, Riki R. (2010). Strategi Meningkatkan Persaingan Bisnis Perusahaan dengan Penerapan *E-commerce*.
- Widi, R. E., (2011). Uji Validitas Dan Rehabilitas Dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi. *Stomatognatic* (J.K.G. Unej), 8(1), 27-34
- Gable, G. G., Sedera., D., & Chan, T. (2008). Re- Conceptualizing Information System Success: The IS-Impact Measurement Model. *Journal Of The Association For Information Systems*, 9(7), 1-52.
- Xiaohui, G., Rong, G., & JianYu, W. Chongning, Huo. (2014). Key Technology of Distributed E-Commerce System Architecture. *TELKOMNIKA Indonesian Journal of Electrical Engineering*, 12(5), 3987-3993
- Thamrin, H., & Septiawan, A. (2017). Model Multi Situs di Cabang Muhammadiyah Kartasura Untuk Efisiensi Pengelolaan Web Berbagai Amal Usaha. *WARTA LPM*, 20(1), 40-48.